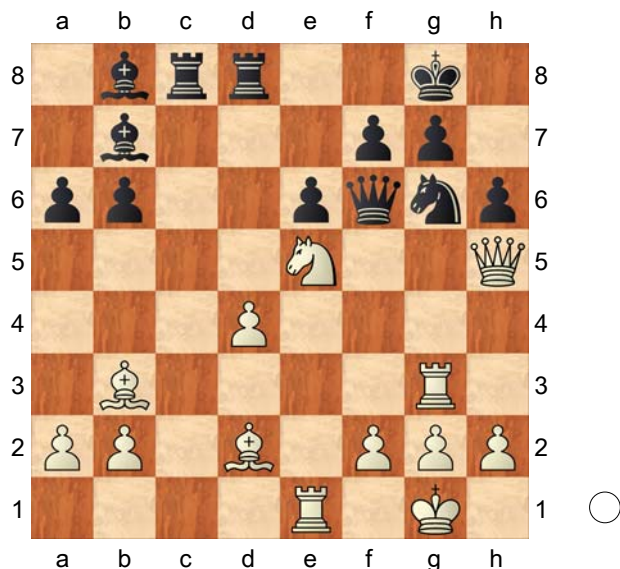




2 - Analisi del principiant errori di analisi del princip



A differenza dei GM molti giocatori analizzano nel seguente modo :

-
-

Il bianco ha una superiorità di forze sul lato di re e deve cercare di ottenere un vantaggio decisivo.

Non è difficile rendersi conto che questo obiettivo implica un sacrificio

-

Il giocatore medio quindi arriva alla conclusione che deve sacrificare e analizza le possibili mosse candidate :

. **1.Ac3** .

Il giocatore dopo esser passato all'analisi delle diverse continuazioni (tornando più volte sulla stessa continuazione alla ricerca di qualcosa di meglio) non trova una continuazione che lo soddisfi e intanto si accorge di aver pensato 30 minuti e decide infine di fare una mossa sicura che non richieda una vera analisi e così gioca la più tranquilla Ac3 (la peggiore)

-

[1.Cxg6 Axc3 2.hxg3 fxg6 3.Txe6 gxh5 4.Txf6+ Rh7 con la qualità in meno e le torri nere entrano velocemente in gioco - non va bene]
[1.Axh6 gxh6 2.Dxh6 Axe5 3.Txe5

Dg7 4.De3 Ad5 il bianco ha sacrificato un pezzo ma non ottiene nessun vantaggio - non va bene]
[1.Cg4 Dh4? 2.Cxh6+ Rf8 tutti i pezzi del bianco rimangono in presa - non va bene [allora proviamo ad analizzare ancora le prese in h6 o Cxg6]

-

La variante appena scartata era buona ma il bianco non vede la continuazione che segue 3.Dxh4 Cxh4 4.Cxf7 Rxf7 5.Axe6+ Rf8 6.Tg4 Cxg2 7.Ab4+ Ad6 8.Axd6+ Txd6 9.Axc8 Cxe1 10.Axb7 e il bianco ha 2 pedoni in più e dovrebbe vincere]

1...Cf4 2.Dg4 h5 3.Dd1 h4

e dopo poche mosse il bianco dovette abbandonare. In questo caso uno degli errori del bianco è stato di non valutare correttamente Cg4



3 - Autocritiche di Kotov



errori sulle sue partite

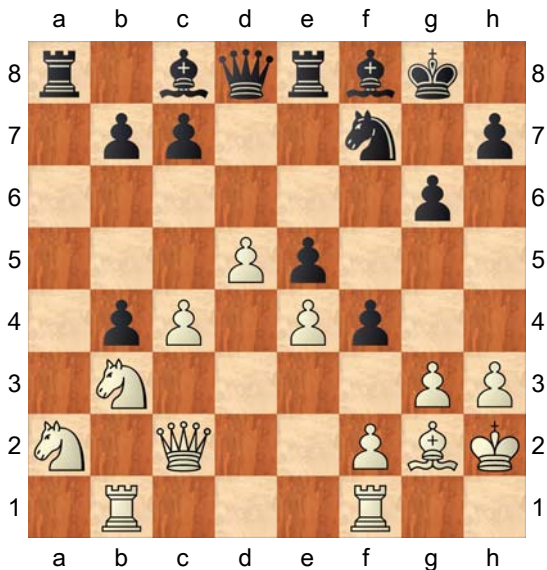
problemi nell'analizzare varianti 16.08.13

(Diagram)

Dobbiamo autoesaminarci per poter sintetizzare le esperienze avute nei tornei. Solo attraverso l'autocritica si possono eliminare i nostri difetti e migliorare.

-

Kotov analizzando le proprie partite si accorse che il suo problema non era nella conoscenza dei finali o delle aperture ma nel mediogioco. Passava molto tempo ad analizzare posizioni semplici e alla fine aveva problemi di tempo. Nonostante ciò l'avversario vedeva più avanti di lui. Kotov capì che



doveva lavorare duramente per impadronirsi della tecnica dell'analisi.

-

Alcune autocritiche di Kotov : "l'analisi delle varianti è generica e superficiale, manca la volontà di approfondire l'analisi (è un vagare nel buio)"

.

1.c5 Kotov pensava che l'attacco del bianco sul lato di donna si sviluppasse bene mentre quello del nero sul lato di re non decollasse a causa dei pezzi posizionati male **Cg5** ora Kotov si accorge che l'attacco del nero è tarvolgente e i suoi pezzi non riescono a rientrare in difesa sul lato di re **2.Tfd1**

[2.Tfe1? f3 3.Af1 (3.h4 Cxe4 4.Txe4 fxg2 con terribili minacce)

3...Axh3 4.Axh3 Cxh3 5.Rxh3 Dg5

6.g4 Ae7 7.Rg3 Df4+ 8.Rh3 Dh6+

9.Rg3 Ah4+ 10.Rxf3 Tf8+ 11.Rg2

Txf2+ con guadagno della donna]

2...f3 3.h4 Cxe4 4.Axf3 Txa2 5.Dxa2

Cc3 6.Dd2 Df6 7.Ag2 e4 8.Tbc1

Cxd1 9.Txd1 Dc3 10.De3 Af5

11.Rh1 Dxe3 12.fxe3 e il nero vinse il finale

-

-

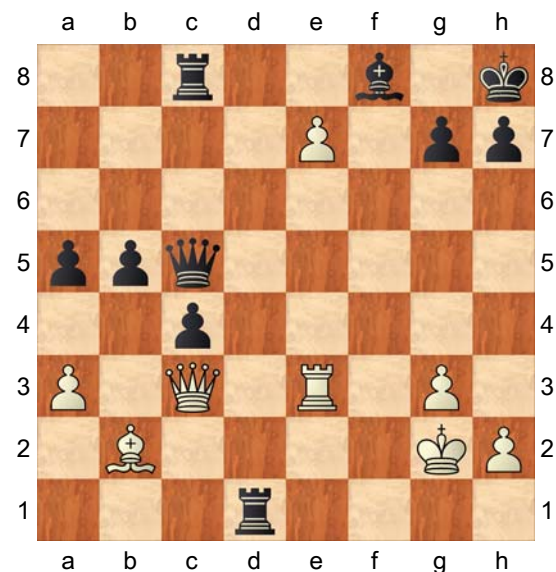
Kotov dice : non avevo analizzato

nemmeno uno dei tatticismi, non sospettavo nemmeno che ci fossero. Il mio pensiero si basa su principi generali e piani generali ad un livello di profondità a dir poco ridicolo e in molte partite vado sotto di tempo. Arrivo alla conclusione che migliorare le sue capacità di analisi era fondamentale. Per allenarsi prese diverse partite di grandi campioni e comincio ad analizzarle senza muovere i pezzi (come se le stesse giocando in torneo) annotandosi le varianti su un quaderno



6 - Selezione delle mosse

selezione di mosse e varianti



Non è sufficiente enumerare tutte le varianti, un maestro deve scegliere le mosse da prendere in considerazione e poi analizzare le varianti necessarie.

-

Selezionando tutte le mosse come candidate e successivamente analizzandole ci si perde in un mare di varianti con conseguenze disastrose. Il pericolo che si corre invece quando si selezionano solo alcune mosse candidate da analizzare è quello di

tralasciare delle mosse vincenti o che potrebbero salvarci dalla sconfitta.

-

L ideale sarebbe scegliere 1 sola mossa che sia sempre la migliore (ovviamente è impossibile ma è un ideale- si diceva di Petrosian che scegliesse solo la migliore)

-

Nell esempio seguente vediamo un caso in cui il nero ha escluso dall analisi l unica mossa che avrebbe potuto salvarlo

-

1.e8D Txe8?

[1...Tg1+? il giocatore aveva analizzato anche la seguente variante
2.Rh3 Df5+ 3.Rh4]

[1...Td2+!! l unica variante NON ANALIZZATA con cui il nero patta o vince
2.Rh1 (2.Dxd2? Txe8 3.Txe8 Dc6+ 4.Rg1 Dxe8-+ ; 2.Rf3? Df5# ; 2.Rh3? Df5+ 3.g4 Df1+ 4.Rh4 Txb2+ 5.Rg5 Tc5+ 6.Dce5 Df6#)
2...Td1+ 3.Rg2 Td2+ perpetuo]

2.Dxg7+ Axc7 3.Txe8+ Df8 4.Txf8#

.

Il primo elemento per migliorare l analisi è allenarsi per ampliare le proprie capacità di calcolo

-

Il secondo elemento per migliorare l analisi è quello di trovare le linee di gioco veramente importanti (selezionare le giuste mosse candidate da analizzare)

-

il terzo elemento importante per migliorare è costituito dalla velocità di analisi (Kotov per allenarsi nella velocità si metteva davanti una posizione complicata e si impegnava da analizzarla in 20 30 minuti)



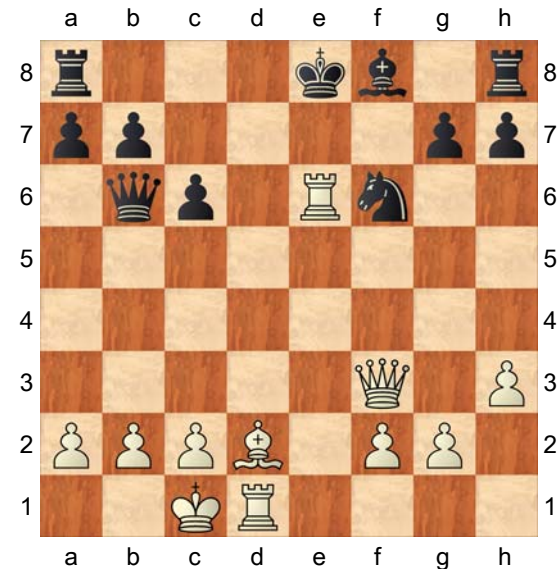
7 - Un'analisi da GM



Come pensa un maestro

analizza tutte le varianti

16.08.2013



Vediamo come potrebbe pensare in questa posizione un GM

1...Rf7 Il bianco ha un pezzo in meno. C è un'alternativa a Txc per continuare l'attacco? Dopo averci pensato un po' arriva alla conclusione che il sacrificio è indispensabile per continuare l'attacco altrimenti il nero si sviluppa e il bianco rimane senza compensi per il pezzo in meno.

2.Txf6+ gxf6 3.Dh5+ è l'unica altrimenti il nero tira fuori i pezzi e le possibilità di aggredire il re avversario diminuiscono. A questo punto l'avversario ha 4 possibili mosse. Re7 Re6 Rg7 Rg8. Prima di fare il sacrificio analizziamole tutte per vedere se c'è la possibilità di dare matto o acquisire un vantaggio decisivo (la posizione è semplice e si può analizzare sino al finale)

Re7 (tutte le varianti con Re7 vanno bene per il bianco)

-

[-

3...Re6 4.Te1+ Rd6 5.Af4+ Rd7

6.Df7+- Ok la variatne Re6 va bene per il bianco]

[-

3...Rg7 ho scacco perpetuo 4.Dg4+ Rf7 5.Dh5+ Rg7 non c e di meglio (ah lo scacco d alfiere vince subito) 6.Ah6+ Rg8 7.Dg4+ Rf7 8.Td7+ Ae7 9.Dg7+ Ok anche le varianti con Rg7 vanno bene per il bianco]

[-

3...Rg8 non c è tempo per mosse di attesa (ho una torre in meno) 4.Dg4+
A) 4...Rf7 5.Dc4+ il re puo andare in e8, g6 o g7, vediamo enrambe le continuazioni

A1) 5...Rg7 6.Ae3 Dc7 (6...Db5 7.Td7+ Rg6 8.Df7+ Rf5 9.g4+ Re4 10.Dxf6 con matto imparabile, anche questa variante va bene per il bianco) 7.Dg4+ Rf7 8.Td7+ ;

A2) 5...Rg6 è possibile che questa mossa confuti il sacrificio, come puo il re da solo difendersi contro tutti e tre i mie pezzi, vediamo se c è una continuazione giusta 6.De4+ Rf7 7.Aa5

A2a) 7...Ah6+ 8.Rb1 Tad8 (8...Thd8 9.Dxh7+ Ag7 10.Dh5+ Rf8 11.Axb6 anche questa variatne è buona per il bianco) 9.Dc4+ Rg7 10.Dg4+ Rf7 11.Axb6 ;

A2b) 7...Dc5 8.Td7+ Ae7 9.Ab4 Dg5+ 10.f4 la continuazione è buona per il bianco ;

A3) 5...Re8 6.Te1+ Ae7 (6...Rd8 7.Dd3+ Rc7 8.Af4+ Rc8 9.Te8+) 7.Ab4 Dc7 8.Dc5 il nero puo abbandonare, anche quetsa variante va bene ;

B) 4...Ag7 ci vuole un modo per controbattere Ag7 5.De6+ Rf8 6.Af4 Td8 7.Txd8+ Dxd8 8.Ad6+

Dxd6 9.Dxd6+ la variante De6 va bene per il bianco]

4.Te1+ Rd6

[4...Rd8? 5.De8+ Rc7 6.Af4+ Ad6 7.Te7#]

[4...Rd7 5.Df7+ Rd6 6.Af4+ Rc5 7.Ae3+]

5.Af4+ Rd7 6.Df7+ Rc8 7.Te8+ -

Alla fine di tutte le analisi il Maestro deduce che il sacrificio è buono.

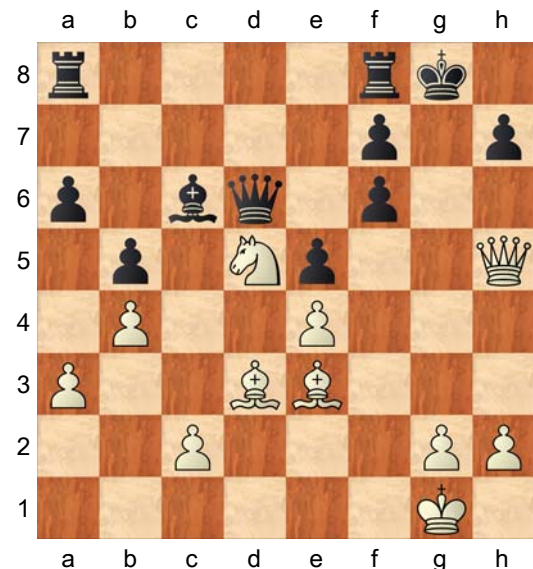
A questo punto un maestro potrebbe ricontrollare tutto (è pur sempre il momento cruciale della partita che gli assicura il vantaggio decisivo) sebbene i GM non controllino mai le analisi fatte una seconda volta (bisogna insegnare a se stessi ad analizzare accuratamente)



8 - Un analisi da GM



un analisi un po piu complica



Il bianco in questa posizione vince, ma ora cerchiamo di dimostrarlo con l analisi

-

Sarà tutt altro che facile ricostruire tutti gli attacchi e le difese

-
Come prima cosa bisogna elencare tutte le mosse che riteniamo possibili (le mosse candidate). Tale lavoro non si può dividere in parti esaminando prima compiutamente una mossa e poi passando ad un'altra. Ciò comporterebbe confusione mentale. Se non vi chiarite quante mosse possibili ci sono correte il rischio di dedicare troppo tempo ad una mossa.

-
Il bianco minaccia Dh6 dopodiché è forzata AxC e si apre la diagonale e3 h7 con grosse minacce sull'arrocco. Il primo problema del nero è quello di trovare un modo di evitare Dh6

-
Le mosse candidate per il nero sono Rh8 f5 AxC Tae8 Tfe8 (le torri possono portarsi in e6 per impedire Cxf6)

1...Rh8

[1...f5 2.Ac5 De6 3.Dg5+ Rh8 4.Axf8 Dg6 (4...Txf8? 5.Cf6 con minacce imparabili sul re) 5.Dxg6 hxg6 (5...fxg6? 6.Ad6 Te8 7.Ce7+-) 6.Ad6± il bianco ha un vantaggio materiale, anche questa variante va bene al bianco]
[1...Axd5 2.exd5 il bianco riuscirà a dare matto in questa variante (questa è la domanda a cui rispondere nella nostra analisi).

-
La replica è particolarmente complessa, quindi valutiamo le mosse candidate per poi analizzarle una per volta : Tfe8 Tfd8 Tfc8 f5 e4

A) 2...Tfd8 3.Dxh7+ Rf8 4.Ac5 il nero perde la donna, variante buona per il bianco ;

B) 2...Tfc8 3.Dh6 Tc7 4.Axh7+ Rh8 5.Ac5 Txc5 (5...Dd7? 6.Af5+

Rg8 7.Dh7# variazioni buone per il bianco in cui da matto) 6.Ag6+ Rg8 7.Dh7+ Rf8 8.Dxf7# ;

C) 2...f5 3.Axf5 ora ci sono 2 difese Tfc8 e h6, le analizziamo entrambe h6 4.Axh6 Df6 5.Dg4+ Rh8 6.Ag5 Dg7 7.Af6 Dxf6 8.Dh5+ Rg7 9.Dh7# tutta la variante è vantaggiosa per il bianco ;

D) 2...e4 3.Axe4 f5 4.Axf5 h6 5.Dg4+ Rh8 6.Ad4+ f6 7.Dg6 Ta7 8.Dxh6+ Rg8 9.Ae6+ Taf7 10.Axf6 il nero prende matto e la variante è vantaggiosa per il bianco ;

E) 2...Tfe8 3.Dxh7+ Rf8 4.Ac5 il nero perde la donna e la variante è buona per il bianco]

[1...Tae8 2.Ac5 Dd8 (2...De6 3.Dh6 Axd5 4.exd5 non va bene per il nero) 3.Axf8 Txf8 (3...Axd5 4.Dh6 Txf8 5.exd5 l'attacco è imparabile ed anche questa variante è buona per il bianco) 4.Dh6 con attacco imparabile]

[1...Tfe8 La difesa più solida che per essere confutata richiede l'analisi di un certo numero di varianti 2.Ac5 Dd8 (2...De6? 3.Dh6 Axd5 4.exd5+- il nero perde materiale) 3.Ab6 Dd6 4.Ac7 Df8 5.Cxf6+ Rg7 6.Ad6 In questa posizione il nero perde in ogni variante Dxd6 (6...Te7 7.Axe7 Dxe7 8.Dxh7+ Rxf6 9.Dh6#) 7.Dg5+ Rf8 (7...Rh8 8.Dh6 Dxf6 9.Dxf6+ Rg8 10.Dxc6+-) 8.Cxh7#]

2.Ac5

[2.Dh6 il nero riesce a difendersi, questa variante non è soddisfacente Tg8 3.Cxf6 Tg7]

2...De6 3.Ae7 Axd5

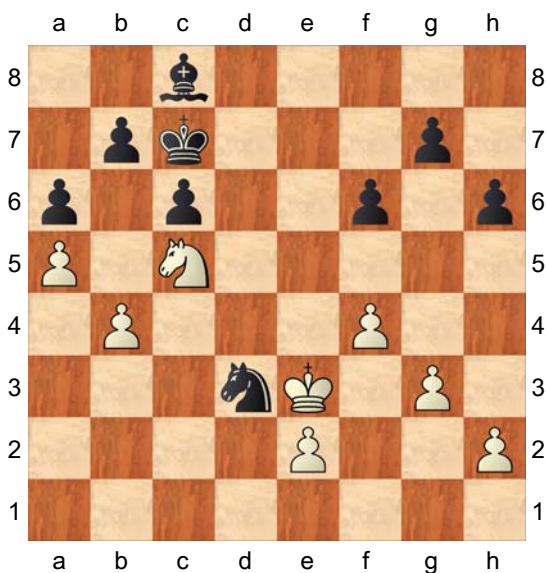
[3...Tg8 4.Axf6+ Tg7 5.Dg5 Tag8 6.Ce7 Anche questa continuazione è

soddisfacente per il bianco Dxe7
7.Axg7+ Txg7 8.Dxe7]

4.exd5 il bianco da matto, anche questa variante è soddisfacente per il bianco

Tutte le varianti analizzate ci dicono che la posizione iniziale è vinta per il bianco

□ **10 - Analisi in profondità**
■ **Con pochi pezzi**



In genere è possibile andare in profondità nell'analisi solo quando ci sono pochi pezzi o le mosse sono forzate.

-

In questo finale non ci sono minacce tra pezzi ma delle manovre con cui i giocatori cercheranno di migliorare la posizione dei propri pezzi.

-

Il bianco sta meglio grazie al suo forte cavallo che gioca contro l'alfiere cattivo dell'avversario. La manovra del bianco sarà quella di centralizzare i pezzi e costringere il nero ad arretrare con l'obiettivo finale di catturare qualche pedone per poi promuovere **4.Rxd3 b6**

5.Ca4 bxa5 6.bxa5 Rd6 7.Rd4 Ag4 8.e3 Ae2 9.Cc5 il nero non può fare molto contro la manovra del bianco **Af1 10.e4 Ae2 11.e5+ fxe5+ 12.fxe5+ Re7 13.h4 Af1 14.Re4 Rf7 15.Rf5 Ah3+ 16.g4 g6+ 17.Rf4 Af1 18.g5 h5 19.e6+ Re7 20.Re5 Ac4 21.Cd7 Axe6**

[21...Ab5? 22.Cb6+-]

22.Cb8 Ac4 23.Cxc6+ Rd7 24.Cb4 Re7 25.Rd4 Af1 26.Rc5 Ae2 27.Cc6+ Rf7 28.Ce5+ Rg7 29.Rc6+- con finale vantaggioso per il bianco

-

Nel finale che abbiamo velocemente visto non c'erano molte minacce ma una manovra contro cui il nero non poteva fare nulla. La risposta dell'avversario al progressivo avanzare del re bianco o dei pedoni è stata scelta senza nessun particolare criterio poiché tutte le mosse del nero non creavano minacce (la scelta era ininfluente).

-

Disegnando l'albero delle varianti di questa analisi si otterrebbe un albero con un tronco principale e pochi rami. L'albero ci dà un'indicazione della semplicità di calcolo in tali posizioni in cui è possibile andare in profondità nell'analisi

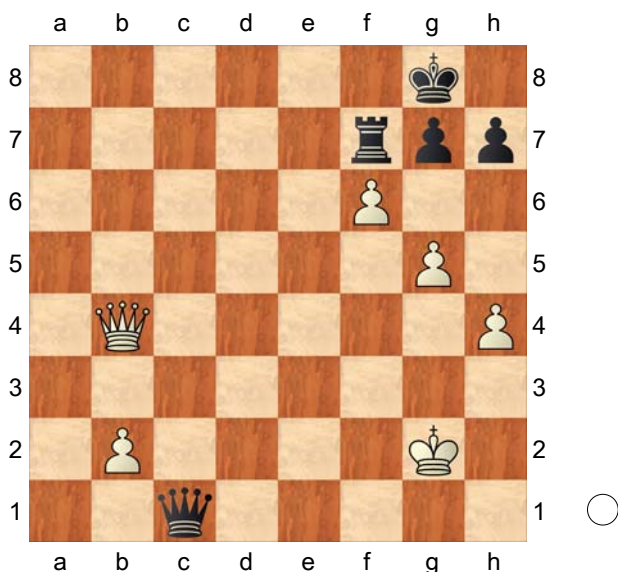
□ **11 - Analisi in profondità**
■ **con mosse forzate**

(Diagram)

Un altro caso in cui si può andare in profondità nell'analisi è quando le mosse sono quasi tutte forzate

-

In questa posizione Alechin scrisse: il nero forza un finale di re e pedoni vinto



grazie alla piu lunga combinazione che abbia mai giocato.

-

Il fatto che la combinazione sia stata molto lunga e sia stato possibile analizzarla era dovuto al fatto che le mosse erano forzanti

6.Db8+ Tf8 7.f7+ il bianco prende la torre ma ciò era previsto e Alechin porta a termine la partita con una manovra di donna analizzata per 20 mosse **Rxf7 8.g6+ Rxc6** ora il nero vuole magiarsi il pedone per vincere il finale

[8...hxc6? 9.Db3+ Rf6 10.Df3+ Re7 11.Da3+= La donna da scacco perpetuo costringendo il re a difendere continuamente la torre]

9.Dxf8 Dxb2+ 10.Rf3 Dc3+ 11.Rg2 Dd2+ 12.Rg3 De3+ 13.Rg2 De4+ 14.Rg3 De5+ 15.Rg2 Rh5 16.Df3+ Rxh4 17.Dh3+ Rg5 18.Dxh7 De2+ 19.Rg3 Dg4+ il re cambia le donne e entra in un finale di pedoni vinto

-

Come fece alechin a portare cosi avanti l'analisi ?

La risposta è che l'intera combinazione è costituita da un'unica variante.

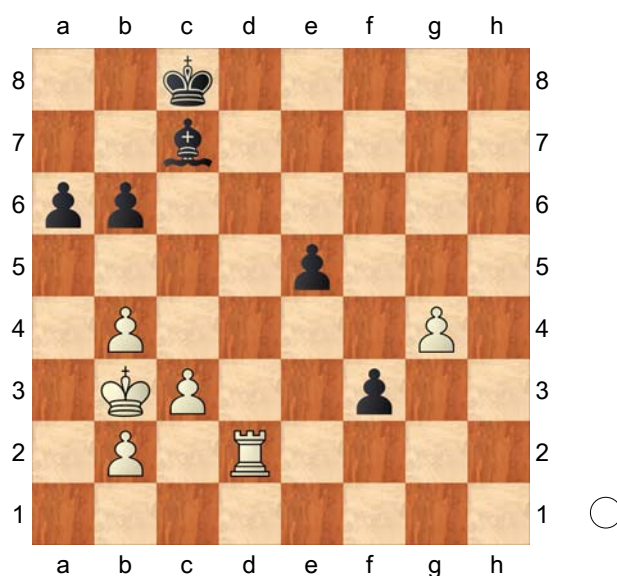
Analizzare in profondità non è difficile

se le mosse sono tutte forzate

-

Disegnando l'albero delle varianti di questa analisi si otterrebbe un albero con un tronco principale e pochi rami. L'albero ci dà un'indicazione della semplicità di calcolo in tali posizioni in cui è possibile andare in profondità nell'analisi

□ 15 - molte varianti semplici
 ■ con molte varianti semplici



Succede spesso di raggiungere posizioni in cui la scelta della mossa corretta si effettua dopo aver esaminato molte varianti che sono però semplici e brevi. Un albero con molte varianti brevi lo chiameremo BOSCHETTO.

-

Alekhine - Tartakower

Il bianco ha la qualità in più ma i pedoni del nero sono molto pericolosi. Come può sfruttare il vantaggio della qualità il bianco?

Prima di trovare la risposta Alekhine dovette analizzare molte varianti anche se brevi **1.Td5!!** l'unica via per vincere

[1.Rc4? e4 2.Rd4 Af4 3.Tf2 e3

4.Txf3 e2 \bar{r} il nero vince]

[1.g5? e4 2.Td5 f2 3.Tf5 e3 4.g6 e2 5.g7 f1D 6.g8D+ Rb7 7.Dd5+ Ra7+- il bianco non ha speranze di vincere poiche il nero prende un'altra donna]

[1.Th2? e4 2.Th8+ Rd7 3.Tf8 Ag3 4.g5 Ad6 5.Tf6 Ae5 6.Tf7+ Re6 patta poiche il nero continua ad attaccare la torre che non puo abbandonare la colonna F]

[1.Rc2? e4 2.Td4 e3 3.Rd1 Ag3 4.Te4 e2+ 5.Rd2 Ah4 6.Te5 (6.Te6 Ag5+ 7.Re1 Ah4+ 8.Rd2 perpetuo) 6...Ag3 7.Te4 Ah4

con patta per ripetizione di mosse]

1...e4 2.Tf5 Ag3 3.g5 Rd7 4.g6 Re6 5.g7 Rxf5 6.g8D e il bianco vinse il finale

-

Se si traccia l'albero delle varianti si ottiene un albero con numerosi rami ma tutti bassi simile a un "boschetto"

□ **17 - Calcolo complicato**
 ■ **molte varianti con molte sott**

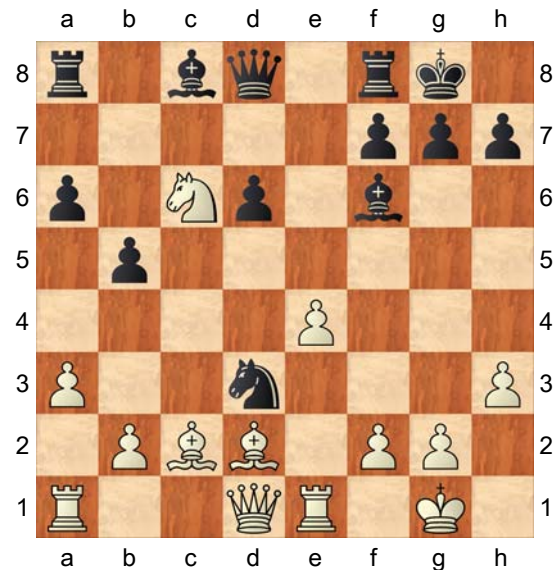
(Diagram)

Vediamo un esempio in cui ci sono molte continuazioni e ogni variante ha a sua volta molte continuazioni. Una posizione del genere rende molto complicata l'analisi. La posizione di esempio è ripresa dalla partita Tal - Keres. Dopo lunga analisi Keres decise di giocare Cf2 **1...Cxf2**

[1...Db6 2.Axd3 Dxc6 3.Tc1 questa continuazione è stata scartata perchè lascia al bianco un forte vantaggio posizionale]

2.Df3? ora il gioco si ramifica

[2.Cxd8? Cxd1 il nero non ha



problemi (la posizione è equilibrata)]
 [2.Dh5? il nero ha molte risposte che Keres ha dovuto analizzare tutte

A) 2...Db6! 3.e5? Ce4+!

(3...Cd3+? 4.Ae3 Dxc6 5.exf6 Dxc2 6.Dg5 g6 7.Dh6+-) 4.Rh2 g6 (4...Axe5+!! era meglio 5.Cxe5 Cf6 6.Dh4 dxe5 7.Ac3 Te8+- il nero ha 2 pedoni in più e non ha problemi) 5.De2 è meglio il sacrificio di donna Dxc6 6.Axe4 Axe5+ 7.Rh1 d5 il nero sta meglio ;

B) 2...Cxf3+! ora abbiamo molte ramificazioni che Keres ha dovuto calcolare

B1) 3.Rh2

B1a) 3...g6! questa risposta lascia al bianco un'ampia scelta di mosse che Keres dovette calcolare 4.Dxh3? (4.Dd5? Dd7+- ; 4.Cxd8? gxh5+- e il nero ha buon gioco ; 4.Df3? Ae5+ 5.Cxe5 dxe5 6.Ah6 Dh4+- la mossa di donna porta ad un gioco complicato in cui il nero sta meglio in tutte le varianti) 4...Ae5+ 5.Rh1 Dc7+- ;

B1b) 3...Ae5+? 4.Dxe5 dxe5

5.Cxd8 Txd8 6.Aa5
con vantaggio del bianco ;

B2) 3.gxh3 Db6+--

con vantaggio del nero poichè l'arrocco e del bianco è rovinato e il re esposto ;

C) 2...g6? 3.Df3+-- il nero non può salvare 2 pezzi in presa]

[2.Rxf2? Db6+-- con gioco eccellente per il nero]

2...Cxb3+!

[2...Db6! 3.e5? Cg4+ 4.Rh1?

(4.Ae3?! Cxe3 5.exf6 Cxc2+ 6.Rh2 Cxa1 7.Txa1 vantaggio nero ma il bianco ha un pericoloso attacco)

4...Cxe5 5.Cxe5 Axe5 6.Txe5 dxe5
7.Dxa8 Ab7 8.Axh7+ Rxh7 9.Dxf8
Df2 10.Tg1 Dg3--]

**3.Rh2 Ae5+ 4.Cxe5 dxe5 5.Tad1
Cf4 6.Axf4**

[6.g3 Ce6-- il nero sta meglio]

6...Dh4+-- il nero sta meglio e presto vinse

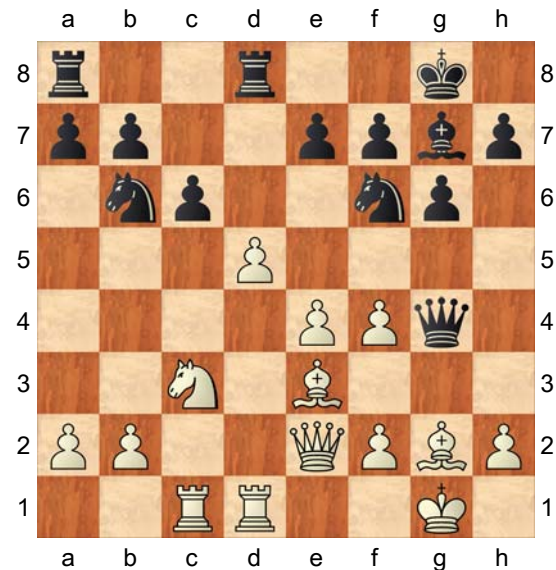
-

Disegnando l'albero delle varianti si ottiene un albero molto contorto che chiameremo BOSCO DI VARIANTI e che indica la complessità del calcolo

□ **20 - Rianalizza a ogni mossa**
■ **la visione mentale è sfuocata**
guardando scacchiera puoi vedere nuove

(Diagram)

Botvinnik giunto in questa posizione commise l'errore di non riesaminare l'analisi fatta alla mossa precedente e fece la mossa che aveva pensato nelle precedenti analisi **1.Dxg4 Cxg4**
2.Axb6 axb6 3.dxc6? il bianco perde il proprio vantaggio **bxc6 4.e5**
Botvinnik aveva analizzato fino a



questa posizione pensando che fosse vantaggiosa per il bianco (il nero ha l'alfiere passivo, il cavallo fuori gioco e il pedone c6 indifendibile).

Ch6?

[4...Tac8! Aspettando la mossa dell'avversario si rese conto che la sua valutazione era sbagliata e il bianco poteva mantenere la parità 5.Ah3 h5
6.f3 Ce3 7.Axc8 Cxd1 8.Txd1 Txc8
9.Td7]

5.Axc6 Txd1+ 6.Txd1 Tc8 7.Cd5+--

-

-

REGOLA : Dopo ogni mossa bisogna verificare le varianti che si sono già trovate

-

-

Quando analizziamo una variante in profondità ad ogni mossa la posizione originale cambia e le posizioni immaginate diventano sempre più imprecise nella mente e per questo bisogna rianalizzare ad ogni mossa.

-

Molti giocatori hanno provato la sensazione di non capire se una data variante gli è favorevole o sfavorevole, ciò è dovuto alla visualizzazione

mentale della posizione che si farà sempre più sfuocata.

-

La mossa che avevate ipotizzato si basa su una posizione immaginaria perciò è possibile che guardando direttamente la scacchiera vi vengano nuove idee a causa della chiarezza con cui percepite ora la posizione. Non fate che l'analisi precedente diventi dominante e vi impedisca di vedere nuove continuazioni (così imparerete ad analizzare il giusto numero di mosse possibili senza tralasciare mosse che nelle precedenti analisi non avete visto)

-

Per trovare tutte le mosse candidate potete allenarvi analizzando le partite dei GM e confrontandole con le loro note. Nella scelta delle mosse da analizzare dovete anche fare delle considerazioni su voi stessi: so affrontare un gravoso lavoro mentale? dopo quanto mi stanco? - Se notate che vi stancate velocemente allora potete risparmiare energie limitando l'analisi ad un numero ristretto di mosse.

-

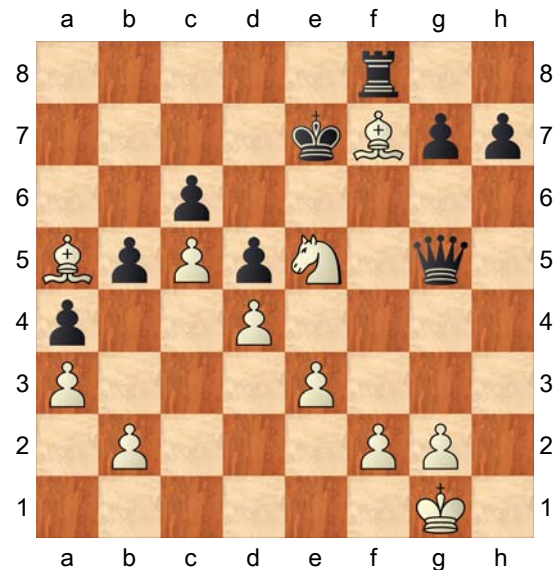
Consiglio il lettore di risolvere studi possibilmente alla cieca senza fare uso della scacchiera poiché in tal modo migliora la propria visualizzazione mentale delle posizioni raggiunte nelle varianti

□ 21 - Errori grossolani

■ Vertigini da successo

errori causati da calo concentrazione

E capitato a tutti di fare errori grossolani. Si può trascurare un matto elementare, perdere la donna, la torre o



altro.

Gli errori sono dovuti al calo della concentrazione, ci sono situazioni tipiche in cui si possono verificare. Una di tali situazioni che chiameremo "vertigini da successo" si verifica quando si ritiene vicina la vittoria e magari ci indispettisce il fatto che l'avversario non abbandoni. In quel momento invece di giocare cerchiamo la via per vincere facilmente e magari ci sfugge qualche mossa che se la partita fosse difficile e la tensione alta vedremmo sicuramente.

-

Nella posizione di esempio Kotov con il nero ha una posizione vinta ma commette un errore grossolano e perde **1...Txf7?? 2.Ad8+ Rxd8 3.Cxf7+ Re7 4.Cxg5 -**

Gli errori grossolani sono un campanello di allarme ed anche se capitano casualmente hanno sempre una ragione come per esempio motivi psicologici o emotivi per cui bisogna capirne la causa per non commetterli più

-

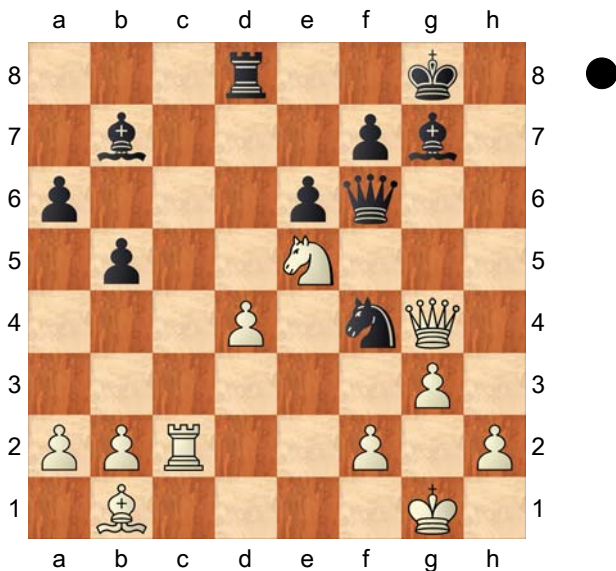
Alekhin diceva che per ogni forte giocatore è importante sviluppare una

"decisa concentrazione, che lo isola completamente dall'ambiente circostante"

Le "vertigini da successo" è un errore tipico poiché più prossima è la vittoria e più prossime sono le premesse psicologiche per un errore (la nostra attenzione si trasforma in autocompiacimento)

22 - Errori grossolani

Vertigini da successo
 voler vincere in modo brillante 18.08.13



Un altro caso tipico è quando un giocatore può vincere in 2 modi: uno semplice e uno elegante con sacrificio. In questo caso si rivela il carattere del giocatore, chi è interessato al solo punto sul tabellone scelerà la via semplice e senza rischi, mentre altri giocatori che non hanno bisogno di incentivi per sacrificare e rischiare sceglieranno il secondo metodo.

-

La ricerca della mossa bella ad ogni costo rivela una cattiva abitudine mentale tipica di chi dice a se stesso: "posso fare qualsiasi cosa persino

sacrificare la donna". C'è solo un piccolo passo tra questo e le vertigini che provocano l'errore.

-

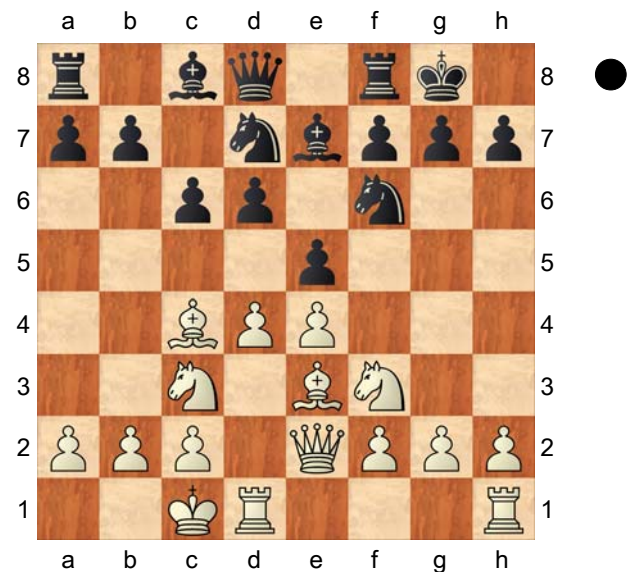
Nella partita seguente il nero poteva vincere in modo semplice ed invece decide di concludere una partita con un sacrificio per vincere brillantemente ma purtroppo per lui il sacrificio è un errore **1...Ch3+?** il sacrificio brillante e sbagliato

[1...Txd4!! un modo semplice per vincere 2.gxf4 Dxe5--]

2.Dxh3 Dxe5 3.dxe5 Td1+ 4.Df1 Txf1+ 5.Rxf1+-

23 - Errori grossolani

Riflessi condizionati
 facciamo mosse in modo meccanico superfluo



Tutti abbiamo degli automatismi derivanti da molti anni di gioco. Pensiamo per esempio alla valutazione meccanica di un sacrificio noto alla teoria oppure all'applicazione di uno schema di matto affogato.

-

Questi tipi di automatismi li chiamiamo **RIFLESSI CONDIZIONATI** e anche se

nella maggior parte dei casi possono essere buoni a volte sono la causa di errori grossolani.

1...b5? il nero è vittima di un riflesso condizionato e si aspetta che l'avversario sposti l'alfiere ("un pezzo attaccato deve essere allontanato")

2.dxe5 il nero non ha preso in considerazione una risposta diversa dal ritiro dell'alfiere **dxe5**

[2...bxc4 3.exf6 Cxf6 4.Dxc4+-]

3.Cxe5 bxc4 4.Cxc6 De8 5.e5

il cavallo non ha vie di fuga e il bianco recupera il pezzo ed entra in un finale vinto.

Tutto è nato da un errore del nero che quando ha giocato b5 si aspettava solo la ritirata dell'alfiere (il fatto che quando ci attaccano un pezzo lo ritiriamo senza pensarci è un nostro riflesso condizionato)

□ **24 - Errori grossolani**

■ **Riflessi condizionati**

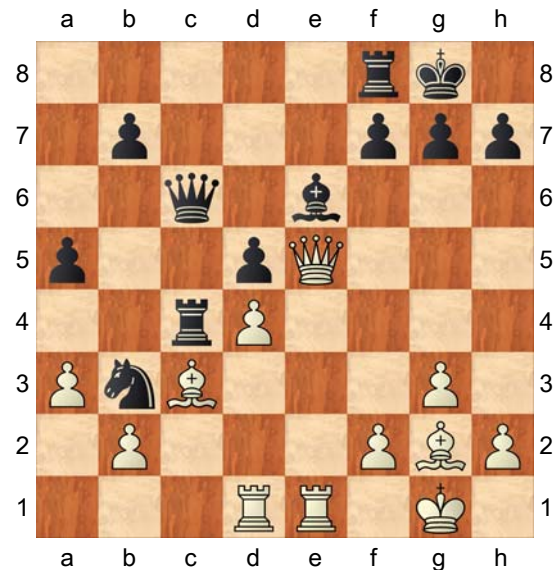
si pensa solo alla salvezza dei pezzi

(Diagram)

Un altro riflesso condizionato è quello in base a cui si "vuole salvare tutto" e si cerca di difendersi anche da minacce inutili (si pensa sempre alla salvezza dei propri pezzi a prescindere dalle caratteristiche della posizione) **1.h3?**

[1.f4!! g6 2.g4 il bianco avrebbe avuto un forte attacco]

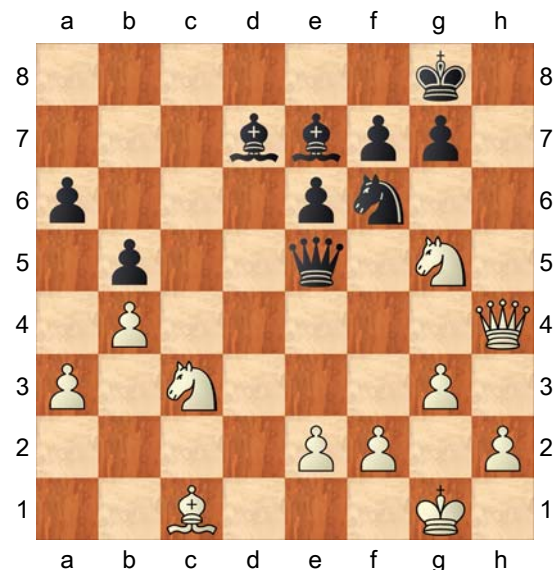
1...b5 2.f4 a causa di h3 il bianco ha perso un tempo e l'attacco del nero sul lato di donna arriva prima **b4 3.axb4 axb4 4.Af1 bxc3 5.Axc4 Dxc4 6.bxc3 Axh3+-**



□ **25 - Errori grossolani**

■ **Riflessi condizionati**

pensare solo in base al valore dei pezzi



Uno dei casi più interessanti di riflesso condizionato è quando giudichiamo il predominante il valore del materiale sugli altri fattori. Nella maggior parte dei casi questo rispetto è indirizzato alla donna anche in posizioni dove il sacrificio porterebbe alla vittoria.

-

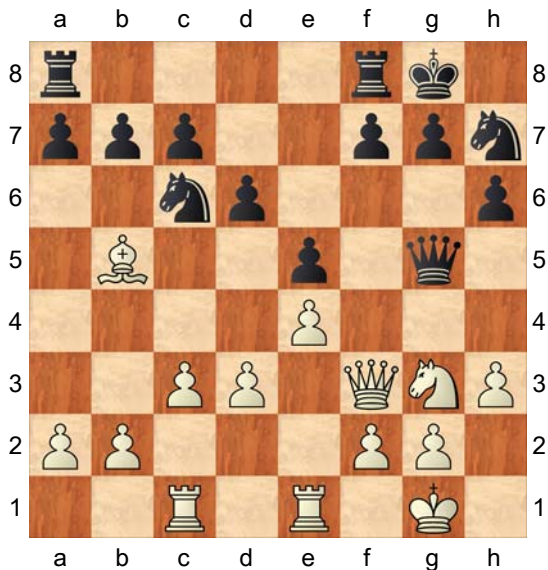
In questa posizione Alekhin non vide il

sacrificio di Donna Dh8 con cui avrebbe vinto facilmente 1.Dh8+ Rxh8 2.Cxf7+ Rg8 3.Cxe5

26 - Errori grossolani

Riflessi condizionati

non vedere minacce seguito apertura lin



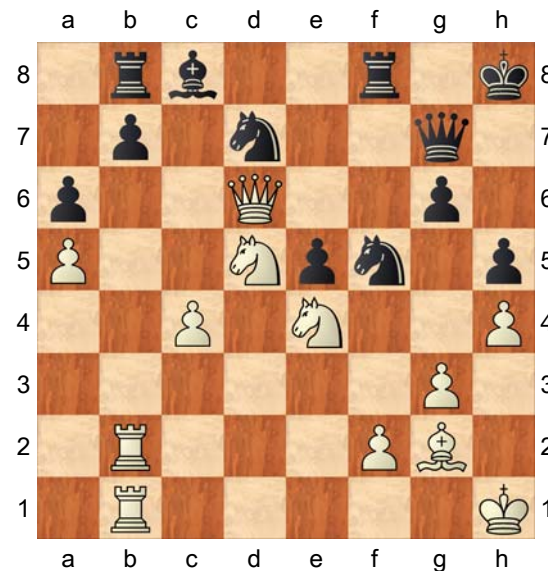
Non meno comuni sono i casi in cui una traversa o una colonna o una diagonale è chiusa. Durante l'intero corso della partita questa linea è stata chiusa quindi in noi si forma l'idea che da tale linea non può venire pericolo. Ed ecco che nella nostra analisi trascuriamo una mossa che rimuove il pedone bloccante e continuiamo a considerare la linea chiusa 1.Tf1 g6 2.De3 Ce7 3.f4?? exf4 4.Dxf4 Dxb5 Il commento del giocatore è stato: "questo era qualcosa che non avevo visto, l'idea che la donna non potesse attaccare l'alfiere a causa della barriera del pedone era un'idea radicata nel mio subconscio"

27 - Errori grossolani

Il Punto cieco

pezzi in presa dimenticati

18.08.2013



Sono noti molti casi in cui non si vede un attacco elementare ad uno dei nostri pezzi. E come se per un momento il pezzo scompaia dalla nostra visuale e venga completamente dimenticato.

Esiste in parallelo un punto cieco della vista ed anche questo tipo di errore in cui dimentichiamo un pezzo lo chiameremo "PUNTO CIECO" Nella seguente partita Petrosian si dimentico la donna in presa 1.Cg5?? Cxd6

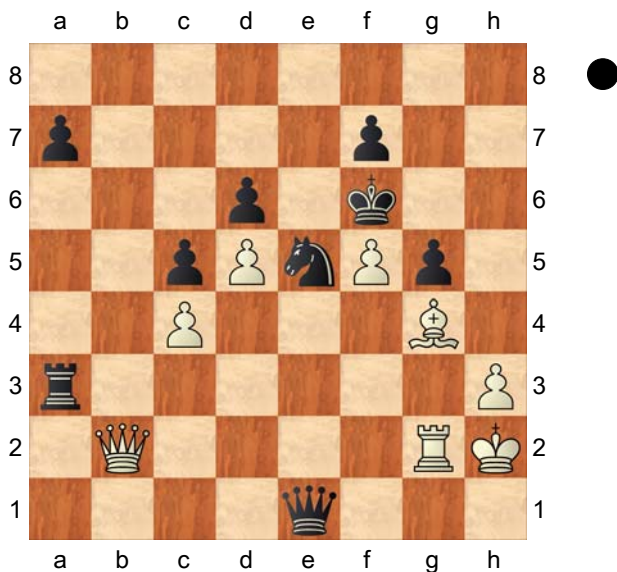
27 - Errori grossolani

Punto cieco

dimenticare la presenza di alcuni pezzi

(Diagram)

La posizione è ormai vinta per il nero ma Romanosky commise un errore e dimenticando che il cavallo era inchiodato e iniziò una combianzione che doveva finire con il matto 1...Txh3+



2.Axh3 Orrore il cavallo è inchiodato e non può dare matto (tutta la combinazione è sbagliata). Il nero ha dimenticato la presenza della Donna che inchioda il cavallo, è un altro caso di quegli errori di dimenticanza che abbiamo definito "errori di punto cieco"

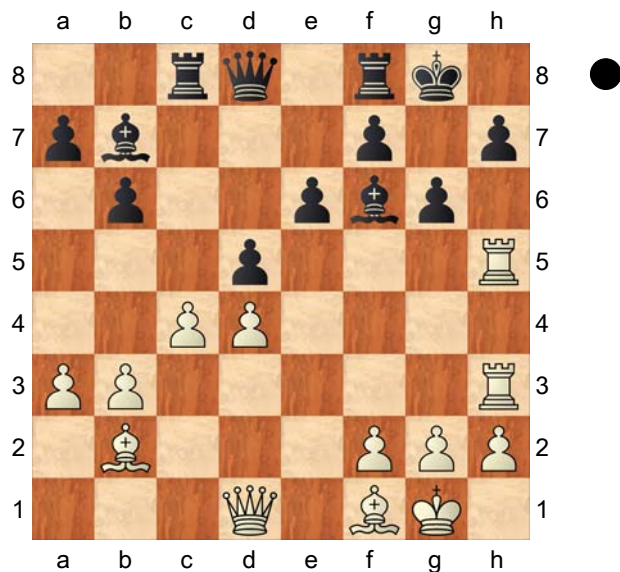
-
-

REGOLA DI BLUMENFELD per evitare gli errori: quando avete deciso una mossa spendete 1 minuto nel guardare la posizione e fate una serie di controlli: mi si minaccia matto in 1, in due, è in presa la donna o la torre, ho trascurato di difendere un pedone?

□ **28 - Consigli x la Pratica**
 ■ **buone mosse veloci e senza co**

(Diagram)

Nelle posizioni in cui la ricerca della mossa giusta richiede l'analisi di un numero notevole di varianti e ci sono pericoli derivanti da posizioni complicate allora il giocatore potrebbe optare per scegliere una mossa diversa.



Keres - Smyslov

Smyslov doveva vincere per sfidare Botvinnik per il campionato del mondo. Mangiare la torre avrebbe comportato l'analisi di tutte le varianti, un lavoro dispendioso di tempo con possibilità di entrare in complicazioni. Smyslov giocò $dxc4$ sebbene lui stesso disse che con la cattura della torre non gli sembrava che il bianco potesse ricavarne un attacco da matto (ebbene successive analisi dimostrarono che il bianco avrebbe avuto un attacco vincente) **1...dxc4!!** Analisi successive hanno dimostrato che è la mossa giusta.

Smyslov ha scelto tale mossa in base a valutazioni posizionali (ovviamente dopo averla scelta ha effettuato delle analisi per verificarne la correttezza) $cxd4$ apre la diagonale all'alfiere di donna che può ora essere trasferito in $g6$ (tramite $e4$), apre la colonna d con possibilità di mettere la donna in $d5$ e minaccia di catturare il pedone $d4$

-

[$1...gxh5$ se avesse preso la torre avrebbe perso $2.Dxh5$ $Te8?$ $3.a4$
A) $3...Dd6$ $4.c5$ $bxc5$ ($4...Dd8$

5.c6 Txc6 6.Aa3 Td6 7.Dh6 Axd4
8.Ad3+- ; 4...Df4 5.Tf3 Dg5
6.Tg3+-) 5.Dh6 Ag7 6.Dxh7+ Rf8
7.dxc5+- ;

B) 3...dxc4 4.Dxh7+ Rf8 5.Aa3+
Te7 6.Tg3+- -

Considerazioni sulla posizione in classifica (a volte basta il pareggio e quindi non serve rischiare) e il timore di rimanere sotto di tempo avevano indotto smyslov a rifiutare l'offerta della torre anche senza scendere in profondita nell'analisi delle varianti. Cio è stato possibile poichè Smyslov aveva come riserva una buona mossa che in base a considerazioni generali aveva scelto (la maggior parte dei GM avrebbe giocato come Smyslov)]

2.Txh7? Keres cerco di vincere e perse [2.Dg4! Keres poteva ancora pareggiare c3 3.Axc3 Txc3 4.Txc3 Dxd4 5.Dxd4 Axd4 6.Tc7 gxh5 7.Txb7=]

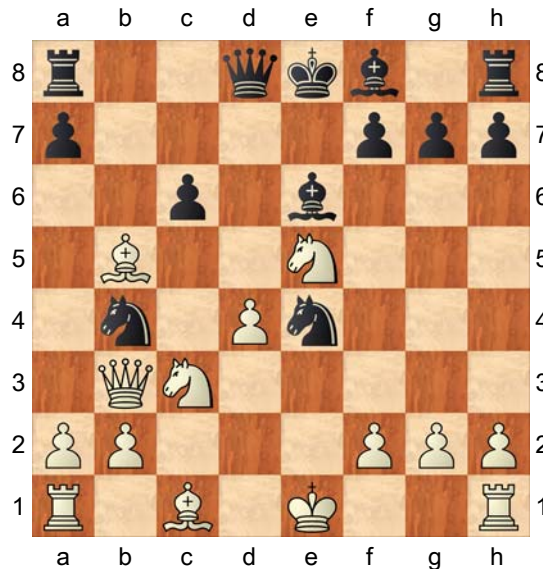
2...c3 3.Dc1 Dxd4 4.Dh6 Tfd8 5.Ac1 Ag7 6.Dg5 Df6 7.Dg4 c2 8.Ae2 Td4 9.f4 Td1+ 10.Axd1 Dd4+--+ -

Da questo esempio possiamo concludere che è meglio evitare di analizzare varianti estremamente complesse, così da non trovarsi a corto di tempo ed evitare inutili rischi. Ciò può essere fatto quando abbiamo buone mosse di riserva anche se non sono le migliori mosse possibili. In tali casi si evitano complicazioni e rischi.

SUGGERIMENTO 1 : se hai buone mosse che ti fanno risparmiare tempo e ti evitano di entrare in posizioni complicate sceglile anche se non sono le migliori in assoluto

□ **29 - Consigli x la Pratica**

■ **Pos dove analisi indispensabi**
le sole valutazioni posiziona non servo



Ci sono posizioni in cui i nostri pezzi sono a contatto con quelli avversari e in cui le considerazioni posizionali non sono sufficiente ma è necessario un'analisi approfondita. In tali posizioni l'analisi è la caratteristica principale.

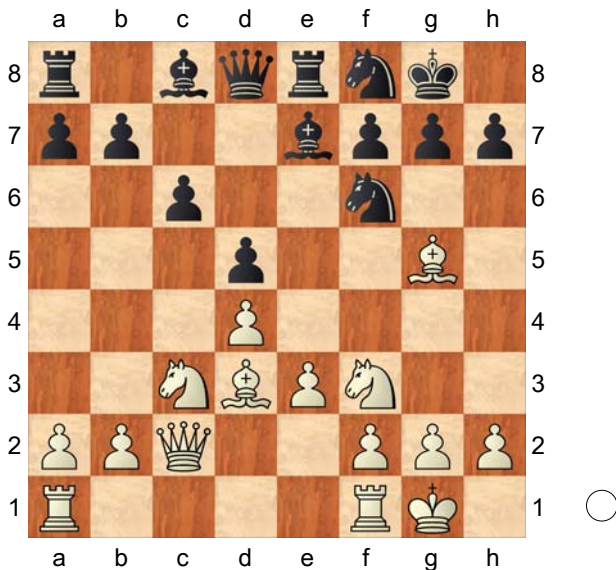
- Nella posizione di esempio bisogna stare molto attenti poichè ad ogni mossa si rischia di perdere un pezzo perciò è necessaria un'analisi approfondita

□ **29 - Consigli x la Pratica**

■ **Posizioni dove non serve anal**
si muve in base a considerazioni posizi

(Diagram)

Ci sono posizioni in cui l'analisi diventa un fattore secondario mentre il fattore principale diventano le considerazioni posizionali.



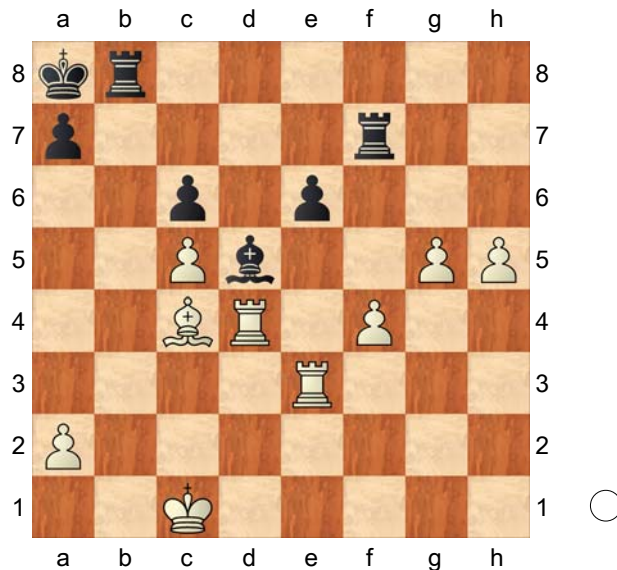
Quando la posizione è chiusa e non c'è contatto immediato con le forze nemiche allora la scelta della mossa viene generalmente effettuata in base a fattori posizionali.

Nella posizione di esempio sarebbe inutile e spreco di tempo analizzare le varianti possibili. In questa posizione un GM considera dove muovere i pezzi per indebolire la posizione dell'avversario e quali punti del proprio schieramento richiedono di essere rafforzati. Tutto ciò si basa su considerazioni generali senza analisi concrete

□ **30 - Consigli x la Pratica**
 ■ **Esperienza aiuta in alcune posizioni senza analizzare sappiamo chi vince**

(Diagram)

In alcune posizioni l'esperienza è un elemento che ci può risparmiare di analizzare lunghe varianti. È il sapere che aiuta il maestro a trovare la mossa giusta senza sforzarsi in pensieri profondi



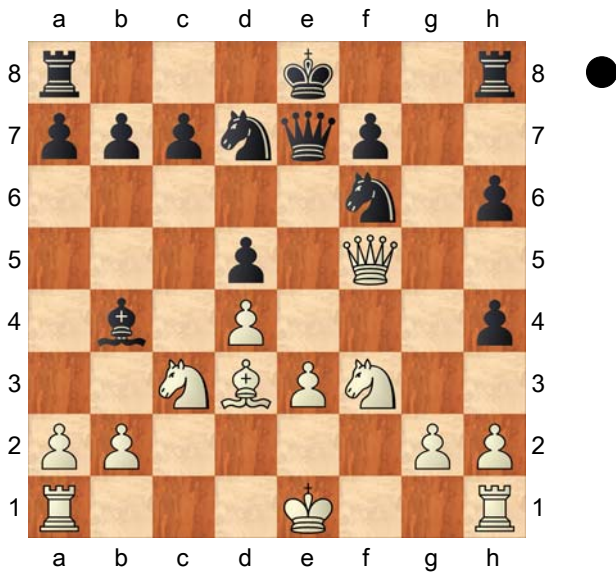
- **1.Txe6** -

Alekhin commenta tale mossa nel seguente modo: "una di quelle combinazioni che un giocatore di esperienza non deve analizzare fino alla fine dato che egli sa che i pedoni sul lato di re gli assicurano la vittoria"

□ **31 - Consigli x la Pratica**
 ■ **gioca le mosse migliori**
 non trarre tranelli sperando che ci casc

(Diagram)

Questo esempio si riferisce alla partita Ragozin - Levenfisch. In questa partita Levenfisch non giocò intenzionalmente la mossa migliore ma un'altra mossa sperando nella risposta sbagliata del suo avversario **1...h3?** ha scelto di giocare h3 perché sperava che l'avversario rispondesse con g3 con cui la mossa Cg4 diventava molto forte [1...Dxe3+! Il nero ottiene un piccolo vantaggio 2.Rf1 Axc3 3.bxc3 Rf8!! 4.Te1 Cg4 5.Ce5 Cdx5 6.dxe5 Te8 7.h3 Dxe1+ 8.Rxe1 Txe5+-+ con migliore gioco per il nero

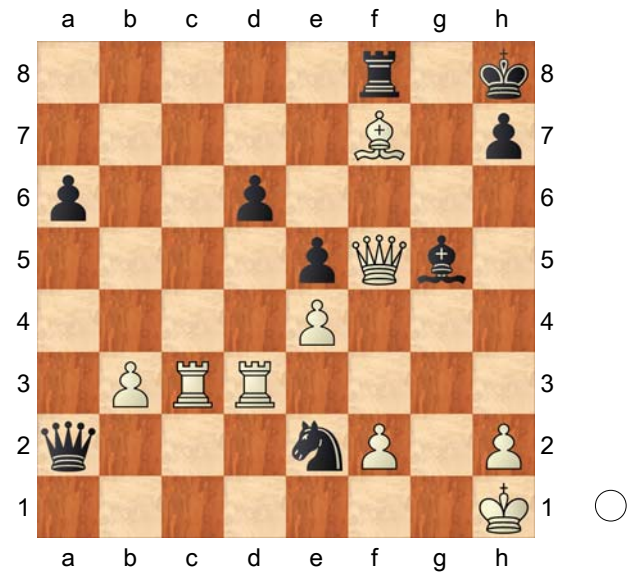


- -
- SUGGERIMENTO 2 :** Molte partite si pedono perché uno dei giocatori cerca una via facile e veloce per vincere e si mette a giocare tranelli. Il consiglio è di non giocare tranelli nella speranza che il vostro avversario ci caschi ma scegliete sempre la mossa che vi sembra più corretta]

□ **33 - Metodo ad Eliminazione**
 ■ **esempio di metodo di calcolo**

(Diagram)

Nel seguente esempio entrambi i giocatori si trovano in posizioni pericolose dove entrambi possono prendere o dare matto. Nell'esempio entrambi i giocatori utilizzano il METODO AD ELIMINAZIONE per individuare una mossa valida che li salvi dal matto **1.Tc1** dalle varianti precedenti il bianco si è accorto che gli servirebbe un tempo che lo scacco in a1 non gli dà perciò decise Tc1



sacrificando la torre per acquistare un tempo prezioso

[1.Dxg5 variante eliminata Da1+
 2.Rg2 Dg1+]

[1.Th3 variante eliminata Da1+
 2.Rg2 Dg1+ 3.Rf3 Cd4#]

1...Ah6

[1...Axc1 variante eliminata dal nero
 2.Df6#]

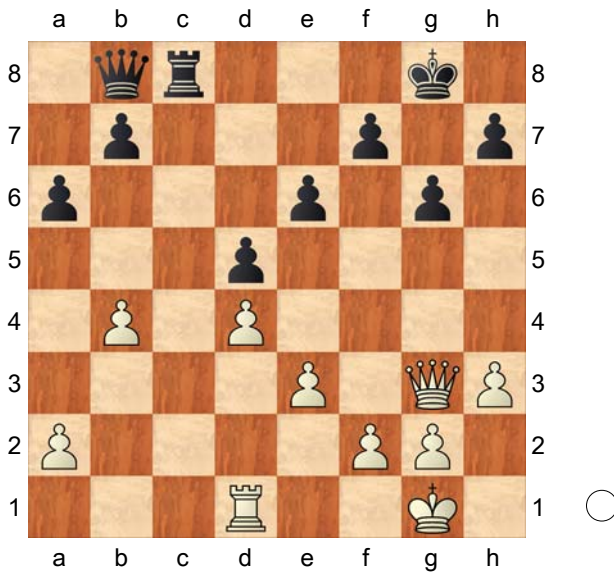
[1...Cxc1 variante eliminata dal nero
 2.Th3 h6 3.Dxg5 Txf7 4.Dxh6+
 Rg8 5.Dh8#]

[1...h6 variante eliminata dal nero
 2.Txd6 Cxc1 3.Txh6+ Axx6 4.Df6+
 Rh7 5.Dg6+ Rh8 6.Dxh6#]

□ **33 - Metodo della Priorità**
 ■ **esempio di metodo di calcolo**

(Diagram)

In questo esempio il giocatore sceglie la mossa in base alla propria esperienza, la mossa è automatica. Dopo il cambio delle donne e la conquista della colonna C il bianco vince facilmente. In questa posizione il bianco sa che la mossa è buona ed



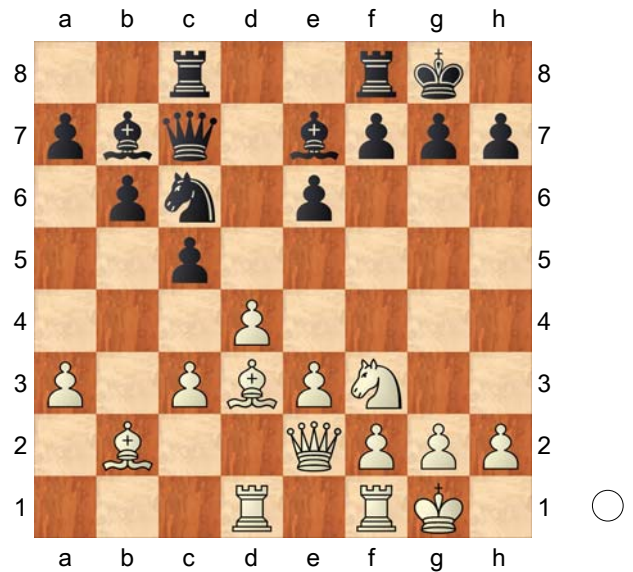
entra in un finale vinto. In questo caso la scelta della mossa candidata è stata giudicata dall'esperienza. Il metodo con cui si sceglie 1 sola candida che si ritiene valida e detto METODO DELLA PRIORITA (si scegli un'unica candida e la si controlla con un minimo di calcolo dopodichè se per l'analisi la mossa è corretta non si analizzano altre candidate) 1.Dxb8 Txb8 2.Tc1+-

□ **36 - Metodo di Dorfman**
 ■ **mosse dinamiche vs vant stati**

(Diagram)

Questa posizione è stata raggiunta nella partita Kasparov-Portisch (Niksic 1983). Proviamo innanzitutto ad analizzare i fattori statici seguendo la scaletta di Dorfman:

1. La posizione dei Re è equivalente.
2. Il rapporto di materiale è bilanciato.
3. Il finale è favorevole al nero che ha una maggioranza di pedoni sul lato di Donna.

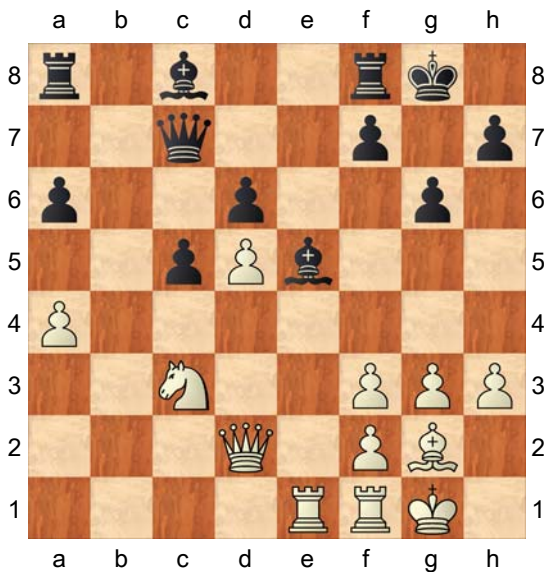


4. La formazione di pedoni è favorevole al nero perché il bianco ha un pedone isolato sulla colonna A.

Ne consegue che il nero dovrà tentare di mantenere inalterato il carattere della posizione cercando di cambiare i pezzi in vista del finale. Il bianco, al contrario, dovrà fare di tutto per aumentare la tensione dinamica sfruttando la maggioranza al centro per creare minacce sull'ala di Re

. **1.c4 cxd4 2.exd4 Ca5 3.d5 exd5 4.cxd5** Il bianco usa tutti i mezzi necessari per attaccare sul lato di re e non rimanere in una partita posizionale in cui sarebbe svantaggiato (il bianco utilizza gli elementi dinamici della posizione [maggior controllo del centro e pezzi che minacciano il lato di re attualmente indifeso] per sferrare un attacco decisivo) **Axd5 5.Axh7+ Rxh7 6.Txd5 Rg8 7.Axg7 Rxg7 8.Ce5** . Ora l'attacco del bianco è irresistibile

□ **37 - Metodo di Dorfman**
 ■ mosse dinamiche vs vant stati



La valutazione statica è disperata per il bianco (il nero ha una struttura pedonale migliore, un pedone passato per il finale, la coppia degli alfieri). Il bianco non può permettersi di giocare tranquillamente ma deve sfruttare immediatamente gli elementi dinamici della posizione che sono a suo vantaggio **1.Txe5 dxe5 2.f4**

Gli elementi dinamici vantaggiosi per il bianco sono la possibilità di farsi un centro mobile di pedoni, di sfruttare la posizione della torre indifesa in a8 e di sfruttare la la posizione indebolita dell arrocco. Il bianco non ha badato a spese sacrificando la qualità (ulteriore vantaggio statico per il nero) pur di aumentare il dinamismo della sua posizione **Tb8 3.Ce4!**

[3.d6?? in partita Korcnoi sbaglio e perse poichè premise al nero di cambiare le donne ed eliminare il dinamismo della posizione. A questo proposito Dorfman afferma : "negli scacchi alcune volte è possibile essere un forte tattico e non avere senso del gioco dinamico" Da5

4.fxe5 Ae6 5.Tc1 Tb3 6.Ce4 Dxd2
 7.Cxd2 Tb4 8.Ce4 Txa4 9.Cxc5
 Tc4-+]

3...Af5 4.Cf6+ Rg7 5.d6 Db6

il nero sta provando con tutti mezzi di forzare una semplificazione per eliminare il dinamismo della posizione (l attacco sul lato di re) ed entrare in un finale vinto **6.fxe5 Db2 7.Df4 Dd4!**

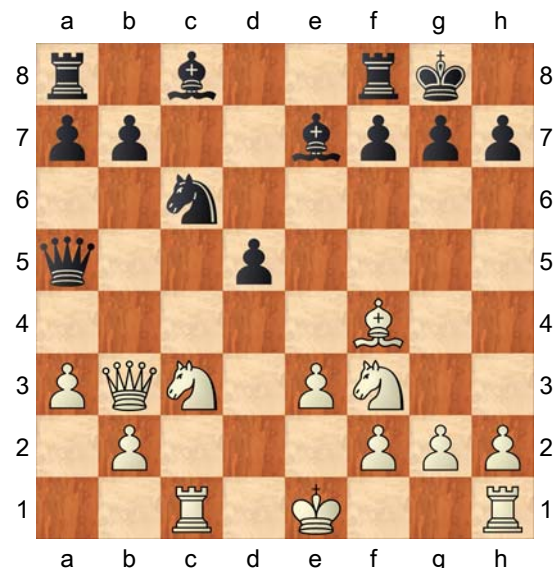
8.Ae4 Axe4 9.Cxe4 Tbe8 10.Cf6

Txe5 11.Dxd4 cxd4 12.Cd7 Td5

13.Cxf8 Rxf8 14.Tb1 Txd6 15.Rf1

Il bianco ha buone possibilità di salvare la partita (se avesse giocato tranquillamente non avrebbe avuto alcuna possibilità nè di vittoria nè di salvezza)

□ **38 - Metodo di Dorfman**
 ■ mosse dinamiche vs vant stati



Taimanov - Larsen

La valutazione statica della posizione è vantaggiosa per il bianco (il nero ha il pedone isolato e l alfiere passivo)

Larsen può però sfruttare il fatto che il re bianco non ha ancora arroccato

1...g5! Altre mosse dinamiche candidate erano

[1...Ag4? 2.Ce5 Cxe5 3.Axe5
il nero non ha nessun attacco o
compenso per il suo svantaggio
statico]

[1...Td8? 2.Db5 il nero non ha
nessun attacco o compenso per il suo
svantaggio statico]

2.Ag3

[2.Axg5?? Axg5 3.Cxg5 d4]

2...g4 3.Cd4

[3.Ce5! era necessaria per
mantenere la parità Af6 4.Cxc6 bxc6
5.0-0 Ae6 6.Db4 Dxb4 7.axb4 a5
8.bxa5 Txa5 9.b4 Ta3 10.Ce2=
con parità]

3...Cxd4 4.exd4 Ag5 5.0-0

[5.Tc2? Te8+ 6.Te2 Txe2+ 7.Rxe2
b6 con forte attacco per il nero]

5...Axc1 6.Txc1 Ae6 7.h3 Ora è il
momento del bianco di compensare lo
svantaggio statico (svantaggio di
materiale) con mosse dinamiche **gxh3**

8.Ae5 f6 9.Ce4 fxe5 10.Dg3+ Ag4!!

[10...Rf7?? 11.Cg5+ Re7 12.Dxe5
Tf6 13.Tc7+]

11.Dxg4+ Rh8 12.Cg5 Dd2

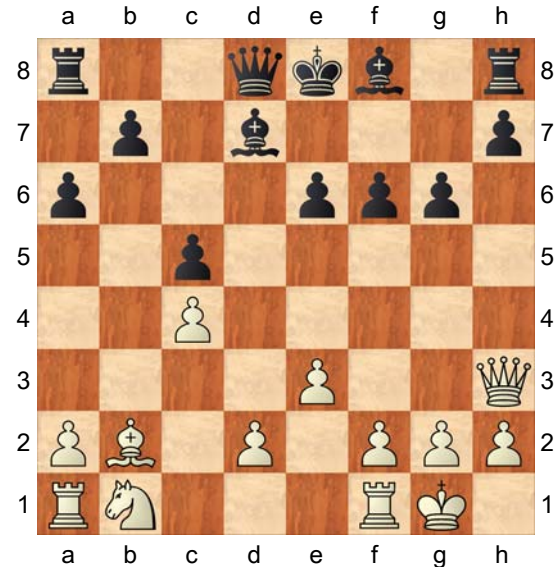
il nero vinse poco dopo

□ **39 - Metodo di Dorfman**
■ **mosse dinamiche vs vant stati**

(Diagram)

La valutazione statica è vantaggiosa
per il nero

- 1 La posizione dei re è uguale
- 2 il nero ha un vantaggio di materiale
dovuto alla coppia degli alfieri
- 3 Il finale è migliore per il nero a causa
della coppia degli alfieri
- 4 La struttura pedonale è migliore
quella del nero a causa del pedone A
isolato e il pedone D arretrato



In conclusione il bianco deve cercare
un gioco dinamico a tutti i costi mentre
il nero cercherà di cambiare i pezzi per
eliminare il dinamismo della posizione
ed entrare in un finale vantaggioso

1...e5 2.Dg3 Ae6 3.Axe5 Ae7!

la soluzione più statica

[3...Ag7? 4.Ac7 Dd3 5.Dd6+-]

[3...Axc4? 4.Df4+-]

4.Ab2?

[4.Af4! era meglio cercare di tenere il
re al centro Axc4 5.Te1 Ad3 6.Ah6]

4...Axc4 5.Tc1 Il nero ha una
posizione strategicamente vinta

D52

□ **41 - Generalizzazione di Aag**
■ **Complicazioni e capacità calc**

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6
5.Ag5 Cbd7 6.e3 Da5 7.Cd2 Ab4
8.Dc2 0-0 9.Ae2 e5 10.0-0 exd4
11.Cb3 Db6 12.exd4 dxc4 13.Axc4
a5 14.a4 Dc7 15.Tae1 per il nero non
è facile sviluppare il lato di donna **h6**
16.Ah4 Ad6 17.h3 Cb6 il nero cerca
di risolvere i suoi problemi con mezzi
tattici anche se con i pezzi in casa non
è pronto

[17...b6 18.Te2±]

18.Axf6 Cxc4 19.Ce4 Ah2+

[19...Cb6? 20.Cxd6+-]

[19...gxf6? perde immediatamente

20.Cxf6+ Rg7 21.Dh7+ Rxf6

22.Dxh6+ Rf5 23.g4#]

[19...Ab4? 20.Dxc4

A) 20...Axe1? 21.Ae5 Db6 22.Dd3

(22.Txe1? Ae6̄ il nero non ha problemi) 22...Ab4 23.Dg3

(23.Cf6+? l attacco non va a buon fine gxf6 24.Axf6 Dc7 25.De3

Ae7) 23...f6 24.Cxf6+ Rf7 25.Ce4

Tg8 26.Df3+ il bianco ha una posizione vincente ;

B) 20...Ae6? 21.Dd3 Axe1 22.Ae5

Db6 23.Dg3 f6 24.Cxf6+ Rf7

25.Cd7 Axd7 26.Dxg7+ Re8

27.Ad6+-]

20.Rh1 Cd6? anche questa volta Kasparov si affida alla tattica per levarsi d impaccio ma anche questa volta la sua posizione non è pronta a sostenerlo

[20...Cb6! era meglio 21.f4? (21.g3!

Axh3 22.Ae5 Dd8 23.Rxh2 Axf1

24.Txf1 Cd5 25.Cbc5 b6 26.Cd3

De7 il nero ha un leggerissimo

svantaggio 27.Cc3) 21...Axf4 22.g3

Ag5 (22...Axc3? 23.Dg2+-)

23.Axc3 hxg5 24.Cxc3 f5=

il nero non ha problemi]

21.Rxh2 Cxe4+ 22.Ae5 Cd6 23.Dc5

Td8 24.d5 Dd7 il bianco deve

mantenere la pressione **25.Cd4**

il nero è in uno stato pietoso e non

riesce a svilupparsi **Cf5 26.dxc6 bxc6**

27.Cxc6 Te8 28.Td1 De6

[28...Db7? 29.Cxa5 De4 30.Tfe1

Dxa4 31.b4 Il bianco ha un pedone

in più e posizione superiore]

29.Tfe1? il bianco fa una mossa naturale che però concede al nero un certo controgiooco

[29.Ac7!

A) 29...Ab7? 30.Cxa5+- Axc3

31.Rxc3 Ch4+ 32.Rg3!

A1) 32...De2? 33.Dd5!+-

il bianco riesce a difendersi ed ha vantaggio di materiale (33.Rxh4? Df3+- il nero vince);

A2) 32...Dg6+? 33.Rxh4+-

il bianco ha 2 pezzi in più e non prende matto ;

B) 29...Db3? 30.Db5 Dc2 31.Tc1

Dd2 32.Cb8 De2 33.Dxe2 Txe2

34.Tfe1 Txe1 35.Txe1 Ae6

36.Te5+- il bianco vince]

29...Ab7 30.Cd4

[30.Cxa5? Axc3

A) 31.Axc3!! questa mossa è la

continuazione corretta e andava

vista prima di giocare Cxa5 Dg6

32.Txe8+ Txe8 33.Te1∞

(33.Db5?? Cxc3 34.Tg1 De4

35.Txc3 Df4+ 36.Rh1 Te1+

37.Tg1 Df3+ 38.Rh2 Dxf2+

39.Tg2 Df4+ 40.Tg3 Te3+-

in questo caso vince il nero)

33...Td8 con posizione complicata per entrambi le parti ;

B) 31.Rxc3? Ch4+ 32.Rh2

(32.Rg3?? Dg6+ il nero vince

33.Rxh4 Dg5#) 32...Cf3+ 33.Rg3

Cg5 34.f4 Dxh3+ con forte attacco

per il nero]

30...Cxd4 31.Dxd4 Dg6 32.Dg4

Dxc3 33.hxc3 il finale è preferibile per

il bianco che però non ha reali

possibilità di vittoria **Ac6 34.b3 f6**

35.Ac3 Txe1 36.Txe1 Ad5 37.Tb1

Rf7 38.Rg3 Tb8 39.b4 axb4

40.Axb4 Ac4 41.a5 Aa6=

Questo esempio complicato serviva per

far vedere come il nero sebbene in

posizione svantaggiata da quando ha

smesso di giocare posizionalmente ed

ha impostato la partita su un piano più

dinamico/tattico ha avuto alcune

possibilità di pareggiare o andare in

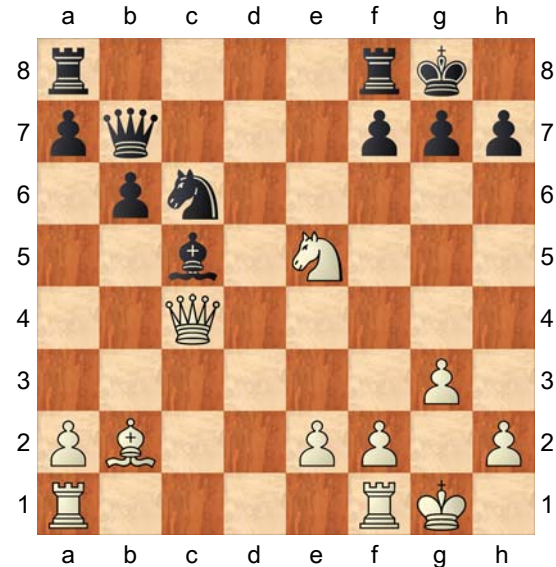
vantaggio (la maggior parte delle continuazioni lo davano comunque per sconfitto a causa della posizione inferiore). Se avesse giocato posizionalmente avrebbe perso senza combattere. Questo esempio ci dà un'idea della complessità del calcolo in cui molte varianti andavano analizzate accuratamente ed un piccolo errore da entrambi le parti poteva comportare la sconfitta. Kasparov in questa partita con un gioco posizionale avrebbe perso malamente e ha portato la partita su un piano tattico e di calcolo per avere ancora qualche possibilità. L'esempio ci mostra anche come l'applicazione del concetto di Dorfman (o la generalizzazione di Aagaard) comportano una buona capacità di calcolo altrimenti il risultato diventa qualcosa di casuale (si potrebbe anche pensare che se il gioco posizionale ci dà sfavoriti allora ci converrebbe comunque cercare le complicazioni)

□ **6a - Mosse candidate**
 ■ **Analizza tutte le candidate**

(Diagram)

Il maestro seleziona le mosse candidate e poi le analizza una per volta e la precisione dell'analisi dipenderà dal suo stato di forma (l'abilità di calcolo diversamente dalle conoscenze si perde se non si fa allenamento)

Un'abilità che è richiesta al maestro è quella di trovare il numero giusto di mosse possibili da analizzare (non si possono analizzare tutte le mosse ma solo un sottinsieme di mosse candidate e l'abilità del maestro sta proprio nella



selezione di un numero il più possibile ristretto di mosse candidate)

-

La seguente posizione appartiene alla partita Tartakower- Aleckin ed è una posizione pari. Nella posizione di esempio i pezzi sono a contatto e ci sono delle minacce quindi il bianco ha comunque dovuto analizzare tutte le possibili candidate prima di muovere

1.Cxc6

[1.Cg4 h5 2.Ce5 Cxe5 3.Axe5= il bianco non ottiene nulla]

[1.Cd3 Ad6 2.Dg4 f5 3.Df3 Ca5 4.Dxb7 Cxb7= con parità]

[1.Tad1 Cxe5 2.Axe5 Tad8= con semplificazioni]

[1.Dd5 Ca5 (1...Tad8? 2.Cd7 Tfd8 3.Dg5+-) 2.Dxb7 Cxb7 3.Tfd1 Tfd8=]

[1.De4 Cd8 2.Dg4 Ce6 3.Tad1=]

[1.Dg4 Cxe5 2.Axe5 f6= con parità]

1...Dxc6 2.Dg4 Dg6= -

La selezione delle mosse candidate può comportare la perdita di mosse vincenti o che permetterebbero di pattare